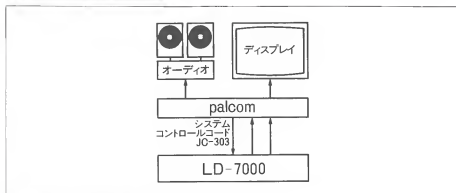


このディスクは、オーディオチャンネルの一部にコンピュータプログラムが記録されています。

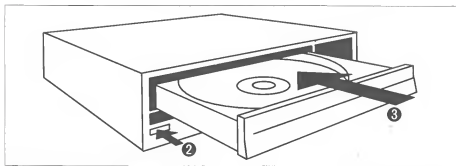
SET UP



① 接続を確認してください。

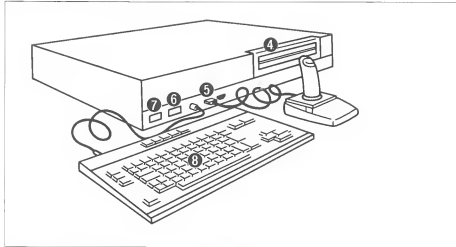
■詳しくはPX-7の取扱説明書をご参照ください。

■お手持ちのステレオに接続すれば大迫力サウンドでお楽しみいただけます。



② プレーヤー、ディスプレイの電源を入れます。

③ ディスクをセットします。



④ カートリッジスロットに何も入っていないことを確認します。

⑤ MSX用のジョイスティックがあればPX-7の「JOY-STICK」に接続します。

⑥ PX-7のビデオ・オーディオスイッチをノーマルにします。

⑦ PX-7の電源を入れ、P-BASICを選択します。

⑧ プレーヤーのキーボードから「F1」「F2」「F3」とタイプします。

■プレーヤーが回り始め、コントロールプログラムをロードし、ゲームが始まります。

■「Data Read Error」のメッセージが表示された場合はディスクをクリーニング（図ディスクのクリーニング参照）し、③から始めてください。

■「Device I/O Error」のメッセージが表示された場合は①から始めてください。

PLAY

「日本海大海戦 海ゆかば」は、日露戦争中の1905年5月27日～28日、日本の入口対馬海峡で東郷元帥率いる連合艦隊とロシア・バルチック艦隊（第2太平洋艦隊）によって行われた海戦のシミュレーションゲームです。

⑨ ゲームは、「サクテキ」と「セントウ」から成ります。プログラムのロードが完了すると、次の表示がディスプレイされます。

（1）サクテキ+セントウ

（2）セントウ

ジョイスティックまたはスペースキーで、いずれかを選んでください。

ジョイスティックで選んだ方はこれ以降の入力をすべてジョイスティックで、スペースキーで選んだ方はスペースキーとコントロールキーで行ってください。また、一度入力された命令は再入力、すなわち命令変更はできません。

9.1（1）サクテキ+セントウ

（1）サクテキ+セントウを選ぶと、ゲームは索敵から始まります。できるだけ早く敵艦隊を発見し、連合艦隊を有利な態勢に展開させて次の戦闘ゲームに入らねばなりません。

9.2（2）セントウ

（2）セントウを選ぶと、バルチック艦隊が発見され連合艦隊は戦闘準備の状態が始まります。両艦隊の初期配置は（1）史実にもとづく「レシテキ ハイヂ」、（2）コンピュータまかせの「ランダム」のいずれかを選んでください。連合艦隊の士気（戦闘ゲーム士気の参照）は最良でスタートします。

⑩ 索敵ゲーム




10.1 初期配置

連合艦隊は第1戦隊から第5戦隊までの5戦隊と、5隊の増成隊から成ります。

各戦隊は馬山浦（B3海域）、佐世保（C3海域）、横須賀（C6海域）のいずれかの港に配置してください。ジョイスティックでマーカーを配置したい港の各前におわせてジョイスティックのボタン（あるいはコントロールキーであわせて両キー——両手で）を押してください。第5戦隊まで入力が終わりましたら増成隊の配置です。増成隊は海面上の任意の海域に配置できます。マーカーを海面上の配置したい海域に移動し、ボタンを押します。

10.2 海面上の記号

各海域の1行目に「**」が表示されている場合、その海域は天候が暗で視認能力が低くなります。表示がなければ晴天です。2行目に「P」が表示されていると、増成隊が配置されていることをあらわし、数字——例えば、「2」が表示されていれば増成隊が2隊いることになります。

3行目に「」が表示されていると、戦隊が配置されていることをあらわし、数字は戦隊の個数です。なお、入港中の戦隊は表示されません。

10.3 発見、観戦

同一の海域に敵艦隊と連合艦隊、または哨戒隊が配置されていると敵艦隊を発見できます。発見できる確率は、戦隊、哨戒隊の数が多いほど高くなります。霧の海域では発見できる確率が約30%低下します。入港している戦隊は索敵しません。また、陸地に面している海域は、ある程度陸地から索敵しています。

日暮戦争中は、レーダーがありません。索敵はすべて人間の目で行われており、従って発見通報には誤報も含まれます。

10.4 出港、移動

海図の下段に「**カンタイ** ショウカイトイ メイレイオウリ」と表示されたら、戦隊の出港、移動、哨戒隊の移動ができます。5戦隊は、いつでも出港できます。出港しないかぎり索敵も戦闘もできません。出港を命令して、その港のある海域で待つのは1ターンを要します。ターンは回数をあらわすゲーム用語で、索敵ゲームでは1日を意味します。

出港した戦隊と各哨戒隊は1ターンに1海域移動できます。

(i)「**カンタイ**」にマーカーを移動しジョイスティックのボタンを押すと、「IS 2S 3S 4S 5S **オウリ**」と表示されます。「IS」は第1戦隊「2S」は第2戦隊（以後同じ）です。命令を下したい戦隊を選ぶと、その戦隊が入港中の場合は出港できます（海域移動は次のターンまでできません）。既に出港している戦隊の場合は、移動先の海域を海図上で指定してください。ジョイスティックでマーカーを指定海域に移動させ、ボタンを押します。命令がすべて終わった時は、「**オウリ**」を選んでください。例えば、第1戦隊に1海域出港命令を下し第2～第5戦隊は現状のままで良い場合、第1戦隊の出港命令のあと「**オウリ**」を選びます。

(ii)「**ショウカイトイ**」を選ぶと、「IP IP 3P 4P 5P **オウリ**」と表示されます。移動したい哨戒隊（例えば、IP——第1哨戒隊）を選び、戦隊の移動と同様に海図上で移動先を指定してください。命令がすべて終わった時は、「**オウリ**」を選んでください。

(iii)戦隊の出港・移動・戦闘で戦隊の必要のない場合は、「**メイレイオウリ**」を選んでください。次のターンに進みます。

このゲームは「**セミ・リアルタイム**」方式で進行します。一定時間入力されない、現状のままで自動的に次のターン（翌日）になります。

10.5 士気

連合艦隊の各戦隊は、出港後3日目から士気が低下します。士気が低下すると動艦隊との砲撃戦の際、命中率に影響を与えます。長期間の海上行動はマイナスです。ご注意ください。

10.6 作戦

哨戒隊を効率的に配置、運営し、タイミング良く戦隊を投入してください。戦隊を早く出動させると、発見率は高くなりますが士気を低下させる恐れがあります。

バルチック艦隊と連合艦隊が同一海域内に配置され、発見できた場合戦闘ゲームに移行します。もちろん、その海域にいない戦隊は戦闘に参加できません。

なお、バルチック艦隊は必ず対馬海峡か、津軽海峡のいずれかを通過し、日本海に侵襲します//

⑪戦艦ゲーム

連合艦隊	艦隊能力	バルチック艦隊	艦隊能力
第1戦隊（1 S）	三 笠 55	第1戦隊（1 B）	スウォーロー 54
最大速力18ノット	数 島 55	最大速力16ノット	アークザンデル山世 54
	富士 52		ボロソノ 54
第2戦隊（2 S）	朝 日 55		アリョール 54
最大速力18ノット	春 日 55	第2戦隊（2 B）	オスラビーク 49
	日 連 38	最大速力15ノット	ウェリキー 49
第3戦隊（3 S）	出 雲 36		ナワリン 44
最大速力20ノット	常 磐 39		ナヒモフ 28
	吾 妻 36	第3戦隊（3 B）	ニコライ1世 34
第4戦隊（4 S）	八 雲 36	最大速力13ノット	アブラクシン 22
最大速力21ノット	磐 手 39		セネアウウィン 31
	浅 間 39		ウシャコフ 31
第5戦隊（5 S）	笠 置 21	第4戦隊（4 B）	オレーグ 17
最大速力21ノット	千 歳 21	最大速力15ノット	アウローラ 10
	音 羽 9		ドンスコイ 15
	新 高 11		モノマフ 21
		第5戦隊（5 B）	スウェトラナー 9
		最大速力18ノット	アルマーズ 6
			ジェムチグ 6
			イズムールド 6

11.1 戦闘単位

連合艦隊、バルチック艦隊は各戦隊をどのつ単位として移動、戦闘を行えます。

11.2 初期配置

両艦隊の配置は、模擬ゲームの条件をもとに配置されます。連合艦隊は「▲」、バルチック艦隊は「△」で表示され、キャラクター1個が1戦隊で、キャラクターの示す方向が戦隊の針路です。同一海域内に複数の戦隊が存在する場合、連合艦隊は白ひ、バルチック艦隊は緑のひ、連合艦隊とバルチック艦隊双方が混在していると黄色の枠に囲まれて表示されます。戦隊が重なりあって見えにくい時は、次章(II)のスケールをご利用ください。

11.3 作戦命令

ディスプレイ下段に「シンロ モクヒョウ ホウコク スケール **オウリ**」と表示されている時に、ジョイスティックで選択しボタンを押すと上記の命令が行われます。このゲームは「セミ・リアルタイム」方式です。一定時間経過すると、命令がなくてもそのターンが終了する「セミ・リアルタイム」方式です。1ターンは5分を意味します。また、命令がない時は「**オウリ**」を選んでください。次のターンへ進行します。

(i)シンロ

「シンロ」を選ぶと、連合艦隊各戦隊の針路(シンロ)、速度(スピード)を変更できます。第1戦隊から順に、各戦隊の海域上の位置をキャラクターが点滅して表示しますので針路、速度を入力してください。針路変更は、ジョイスティックを右へたす（あるいは、カウズキーの右矢印を押す（以後同じ））と針路右方向に30°、左へたすとは針路左方向に30°針路針し、1ターンごとに最大60°針路変更できます。針路変更をしない場合は、ジョイスティックを左右にたさないでください。なお、針路の角度表示は、ディスプレイ上方が0°、右方向が90°、下方が180°、左方向は270°になっています。速度の変更は戦隊の速度が表示されていますから、速度を上げたい場合はジョイスティックを上方向に、速度を下げたい場合はジョイスティックを下方向にたし、指定したい速度にセレクトしてください。なお、各戦隊の最大速力以上に設定することはできません。また、砲撃されたダメージを受けた艦がある戦隊は、最大速力が制限されます。針路、速度ともにセレクトが終わりましたら、ボタンを押してください。

(ii)モクヒョウ

砲撃目標の設定です。連合艦隊第1戦隊から順に入力します（戦艦海域に存在しない戦隊は表示されません）。まず、第1戦隊がバルチック艦隊のどの戦隊を砲撃するかを決めます。第1戦隊から見て、バルチック艦隊各戦隊までの距離が角度を表示しますので参考にしてください。角度は、第1戦隊の正面が0°、以下右回りで(右真横が90°)背面が180°です。例えば、280°と表示されれば、第1戦隊のはほぼ真左方向に存在することになります。選択する各戦隊目標距離のフィルタ、各艦名が表示されますので、第1戦隊先頭艦から順にどの艦を砲撃するかを、フィルタの上にマーカーを移動してボタンを押して決定してください。

砲撃目標は、目標艦が沈没するかあるいは針路制御に問題しない限り有効です。目標が沈没しない限り、ターンごとに再入力する必要はありません。連合艦隊各戦隊の針路距離は、主砲が12,000m、副砲は8,000mです。

“モクヒョウ”を入力すると、自動的に戦艦を開始し、その戦果および被害を表示し、1ターン終了になります。
“モクヒョウ”以外の命令を実行した時は、必ず先に行ってください。

(d)中ウコク

連合艦隊各戦艦の現状を報告します。各戦艦の砲撃能力、被害度を見て、作戦の参考にしてください。

(e)スケール

海図の縮尺を変更できます。各戦艦間の距離が近すぎて表示が重なり、相互の位置関係がわかりにくい時に使用します。ゲーム・スタートの時点でスケールは“1”です。例えば、スケールを“2”に指定し、海図の中心に設定したい戦艦を指定すると自動的に表示を書きかえます。

海図の海域外に戦艦離脱した戦艦がある場合、“シシロ”入力の際にディスプレイ下段右にフラッシュして、その戦艦の針路を表示しますが、この“スケール”を調整すれば海図内に表示するようにすることができます。

11.4 評価

砲撃目標艦の速度、距離、連合艦隊各戦艦の士気が砲撃の命中率に影響を与えます。また、各戦艦の砲撃力は、目標艦の戦艦に対する角度で変化します。通常、戦艦の進行方向0°の敵艦よりも側面、例えば右90°にいる目標艦の方が砲撃力は高くなります。

各艦に命中弾が生じた場合、その艦の船体あるいは砲撃能力にダメージが発生します。船体にダメージを受けた艦は速力が落ち、その艦が属する艦隊の最大速力も低下します。また、砲撃能力へのダメージは航行には支障ありません。船体へのダメージが、その艦ごとに設定された船体強度をこえると沈没します。

戦艦ゲームは、連通した連合艦隊、バルチック艦隊いずれかの艦が沈没するか、25ターン経過すると終了します。〔1〕サクテキキ+セントウを選び、まだバルチック艦隊の残りの戦艦が他の海域に存在する場合は、連戦ゲームにもどります。

11.5

日露両艦隊とも、各戦艦の編成等は実史と若干違っています。ゲーム上の都合ですのでご了承ください。
バルチック艦隊は艦数が多く、従って砲撃力も強く、連合艦隊の方が不利に見えますが、長い航路による兵員の疲労、訓練の差等、総合的に見れば連合艦隊が有利です。歴史的にも大勝利に終わった日本海海戦を、連合艦隊の被害を最小限に押さ大勝利を得てください。

シミュレーションゲームの楽しさは、“推測”することにあります。解説書はゲームの基本型だけが説明されており、進行に促っては説明されない事柄もおります。それを推測するののもゲームの楽しみのひとつです。頑張ってください。

QUIT

①ゲームが終了すると、〔1〕Replay、〔2〕Good-Byと表示されます。〔1〕を選ぶと再ゲームです。〔2〕を選ぶと、プレイヤーが止まりコンピュータはBASIOが起動されます。

ディスクのクリーニング

汚れたディスクを再生すると、コンピュータプログラムを読み込みに支障をきたしたり、本来の画質、音質を損ないます。汚れは必ずクリーニングしてから使用してください。

その場合、柔らかい布でディスク表面に付いたホコリや汚れを軽くふきとるようにしてください。別売のディスククリーニングキットJV-1を使用すれば、いっそう効果的に汚れを取り除くことができます。レコードスプレー、帯電防止剤などは使用できません。またペンジン、シンナーなどの揮発性の薬品も使用しないでください。



COMPUTER PROGRAM SPEC

プログラム名: MIKASA
分類: シミュレーションゲーム
使用メモリ容量: 32K
使用言語: BASIO
ロード方法: CALL LDノ
スタート方法: オートスタート
オペレーション: キーボードまたはジョイスティック

HARDWARE SYSTEM

コンピュータ: バイオニア・パーソナルコンピュータ paloom PX-7、PX-V7、またはMSX EXPANSION PROPROCESSOR ER-101とMSX仕様のパーソナルコンピュータ
レーザービームビデオディスクプレーヤー: OLD-9000、LD-7000、LD-5000、LD-V500、LDP-150
周辺機器: ディスプレイ/ジョイスティック使用可

映像制作: 東映ビデオ株式会社 ゲーム制作: 木屋通商株式会社

- このディスクはオーディオ・ビジュアルの一部にコンピュータプログラムの記録されています
- このプログラムの仕様は予告なく変更することありますのでご了承ください
- このディスクを、無断で複製、放送、上映、公開演説、レンタルすることは法律により禁じられています

日本連合艦隊

第1艦隊

司令長官
東郷 平八郎 大將
(連合艦隊司令長官)

第1戦隊

(戦艦4, 装甲巡洋艦2, 通報艦1)

第3戦隊

(巡洋艦4)

第1駆逐隊

(駆逐艦5)

第2駆逐隊

(駆逐艦4)

第3駆逐隊

(駆逐艦4)

第14戦隊

(水雷艦4)

第2艦隊

司令長官
上村 彦之丞 中将

第2戦隊

(装甲巡洋艦6, 通報艦1)

第4戦隊

(巡洋艦4)

第4駆逐隊

(駆逐艦4)

第5駆逐隊

(駆逐艦4)

第9戦隊

(水雷艦4)

第19戦隊

(水雷艦3)

第3艦隊

司令長官
片岡 七郎 中将

第5戦隊

(巡洋艦3, 装甲海防艦1, 通報艦1)

第6戦隊

(巡洋艦4)

第7戦隊

(装甲海防艦1, 海防艦1, 砲艦4)

第1艇隊

(水雷艦4)

第10艇隊

(水雷艦4)

第11艇隊

(水雷艦4)

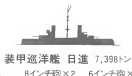
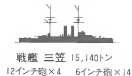
第15艇隊

(水雷艦4)

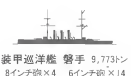
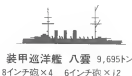
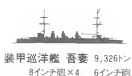
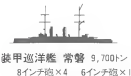
第20艇隊

(水雷艦4)

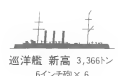
第1戦隊 司令官 三須宗太郎 中将



第2戦隊 司令官 島村速雄 少将



第3戦隊 司令官 出羽重遠 中将



バルチック艦隊 (第2太平洋艦隊)

司令長官 ロジェストヴェンスキー 中将

第1戦艦隊

(戦艦4)

第1巡洋艦隊

(防護巡洋艦2, 装甲巡洋艦1)

第1駆逐隊

(駆逐艦4)

第2戦艦隊

(戦艦3, 装甲巡洋艦1)

第2巡洋艦隊

(防護巡洋艦1, 巡洋艦3)

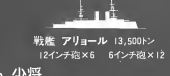
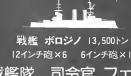
第2駆逐隊

(駆逐艦5)

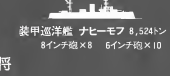
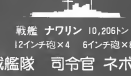
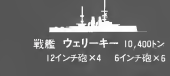
第3戦艦隊

(戦艦1, 装甲海防艦3, 装甲巡洋艦1) 第3太平洋艦隊及び、第2太平洋艦隊と合同後、第3戦艦隊となった。

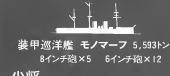
第1戦艦隊 ロジェストヴェンスキー 中将指揮



第2戦艦隊 司令官 フェリケルザム 少将



第3戦艦隊 司令官 ネボグアトフ 少将



第1巡洋艦隊 司令官 エンクウィスト 少将



第2巡洋艦隊

